

Ciné Fantastique
MAD MOVIES
26
LA SÉRIE DES «MAD MAX»:
Entretien avec George Miller
«Verrons-nous un «MAD MAX 3»?
THE DARK CRYSTAL
Entretien avec Jim Henson
et Gary Kurtz
LES FILMS DE DAVID CRONENBERG
«Scanners», «Vidéodrome», etc.
LA VIDÉO ET TOUTE L'ACTUALITÉ
DU CINÉMA FANTASTIQUE...
M 2016 - 26 - 18,00 F



MAD MOVIES Ciné-Fantastique N° 26
Rédaction, Administration: MOVIES 2000
49, rue de La Rochefoucauld 75009 Paris.

Directeur de la publication: Jean-Pierre PUTTERS



Collaboration à ce numéro: Marcel Burel, Laurent et Jean-Marc Chabrol, Bertrand Collette, Alain Guadalpi, Yves-Marie Le Bescond, Pierre Lejoyeux, Pierre Levy, Martine Masson, Eric Pigani, Michel Prati, Jean-Pierre Putters, Claude Scasso, Eric Summer, Denis Tréhin, Caroline Vié.

Illustration de ce numéro: Christophe L., Alain Pelé, Alain Venisse, les firmes distributrices et Archives Mad Movies.

Dépôt légal: Avril 1983
Revue trimestrielle

N° Commission paritaire: 59956
N° ISSN: 0338 – 6791

Prix du numéro: 18 F

Maquette et composition: J. Pierre Putters
Photo-gravure et impression: Coprim,
82, rue de Flandre 75009 Paris.
Distribution: NMPP
Distribution librairies: Ed. «Temps Futurs»
Tirage: 36.000 exemplaires.





Photos ci-dessus: «Dark Crystal» et «Creepshow».

Photos de couverture: (1) «Mad Max I», «Mad Max II», «Dark Crystal», (ci-contre) «Dark Crystal», (dos de couverture) «Dark Crystal», «De Si Gentils Petits Monstres».

SOMMAIRE

EDITORIAL

Comme promis dans le dernier éditorial, c'est un MAD MOVIES quelque peu rénové que nous vous proposons ce trimestre: un tirage doublé, un peu plus de pages, beaucoup plus de couleur et une typographie mieux apte à placer plein de bonnes choses dans les coins. Bref, plus de texte et davantage de photos, ça balance pas mal pour nous, merci! mais, si nous nous rapprochons de nos projets initiaux, ne perdez pourtant pas le contact; on n'a pas encore terminé notre parcours et ça risque de déménager encore pas mal dans les prochains numéros.

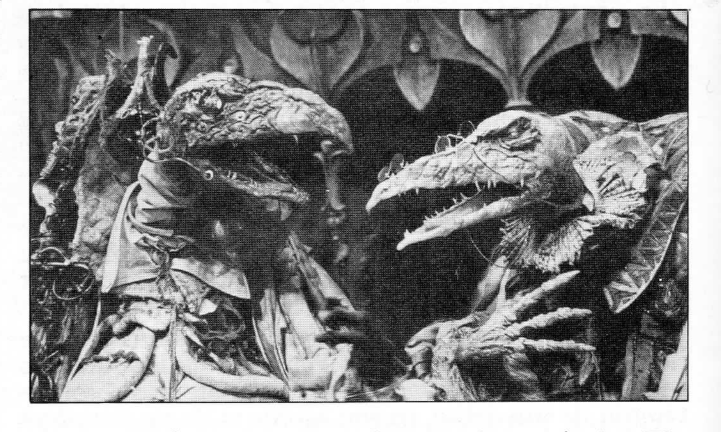
Sur le fond, vous ne trouverez guère d'évolution; on écrit comme l'on est et personne ne tient à se forcer particulièrement pour faire plus «pro», «in», «jeune» ou Dieu sait quoi d'autre demain... nous tentons plus simplement d'être sincères et, naïvement, ça nous suffit.

A Avoriaz cette année, on a réussi à cerner George Miller qui tirait sa petite luge en plastique (véridique!); il a bien fallu qu'il réponde à nos brûlantes questions. De même pour Gary Kurtz, Jim Henson et Ralph Bakshi qui nous parlent ici de leur film. Puis, comme tout le monde, on a eu un gros coup de cœur pour **Dark Crystal** qui sera certainement «Le film original» de l'année. Pour son aspect «Western» du fantastique et son action ininterrompue, on vous conseille d'aller voir **Zombie** de George Romero; vous ne le regretterez pas. Ensuite, à l'occasion de la prochaine sortie de **Vidéodrome** (du moins on l'espère car les recettes aux U.S.A. n'ont pas été merveilleuses...) on a remonté le cours de la carrière de David Cronemberg; on y a vu des choses pas possibles. Et enfin vous trouverez encore dans ce numéro «Les films récents», plein de rubriques: disques, livres, vidéo, etc. Si on ne l'avait pas écrit nous-mêmes ce numéro, on ne voudrait pas y croire, c'est vous dire...

Voilà, et si vous voulez participer pleinement à nos efforts et nous voir paraître plus souvent, le seul moyen de nous aider reste l'abonnement. Faites-nous donc part de vos encouragements par mandat-lettre, on n'y résistera pas!

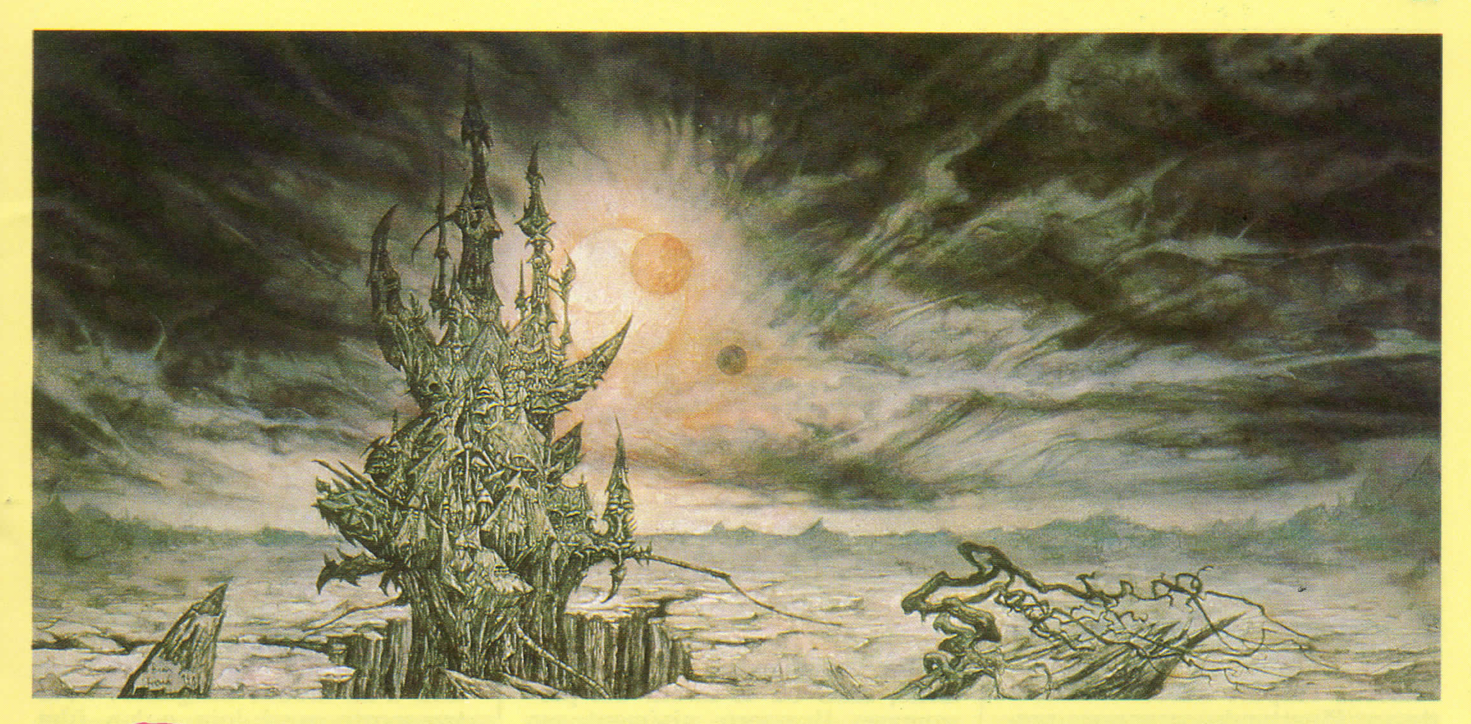
Salut à tous...

Jean-Pierre PUTTERS



Enfin, l'évènement musical rejoint le succès de «The Dark Crystal» (CBS). La partition de Trévor Jones est aussi belle que le film lui-même. Hors du temps, hors de l'espace... Le compositeur nous emmène sur une terre où nul homme n'a jamais pénétré. Une orchestration très riche dès le générique, avec un beau thème ample et prenant. Voilà quelqu'un qui sait tirer parti de toutes les possibilités conjuguées de l'orchestre symphonique et des synthétiseurs. Chaque pièce comporte sa propre vie intérieure. L'instrumentation moyenâgeuse côtoie la masse symphonique la plus délirante. Une ambiance musicale qui colle de surcroît parfaitement à l'image. C'est d'ailleurs une des seules lectures recommandées pour lire tout à fait cool les pages qui suivent... On commence par écouter distraitement, puis on s'assied pour se laisser emmener très loin... très très loin...

ERIK PIGANI



DARK CRYSTAL le monde enchanté

Réalisation: Jim Henson et Frank Oz Scénario: David Odell/ Sujet original: Jim Henson/ Concept. visuelle: Brian Froud/ Chef déc.: Harry Lange/ Mus.: Trevor Jones/ Eff. Spéc. Visuels: Brian Smithies et Roy Field/ Int.: Jim Henson, Frank Oz, Kathryn Muller, Dave Goelz, Brian Muehl, Jean-Pierre Amiel, Hugh Spight/Prod.: Jim Henson et Gary Kurtz. 95 minutes. U.S.A. 1982. Panavision. Dolby stéréo.

«Dark Crystal» est «Le» film original par excellence; A Avoriaz cette année, il n'eut aucune peine à se distinguer des autres productions. Même le jury, tenu normalement à une réserve avant la proclamation des résultats, convint qu'il s'agissait assurément du film le plus important au niveau de la création même qu'il apportait au cinéma.

Il est de fait que «Dark Crystal» fourmille de personnages, d'idées, de décors qui étonnent avant que de ravir. La féerie du film réside tout entière dans le fait qu'on ne sait absolument pas où l'on est; le dépaysement est total. Il ne s'agit manifestement pas de la Terre, peut-être d'une planète lointaine et inconnue où tout semble encore possible. Dans notre numéro 24, en annonçant la fin du tournage de cette production, nous évoquions la parenté avec le personnage du Yoda de «L'Empire Contre-Attaque» (et pour cause puisque c'est également Frank Oz qui l'anima), mais





c'était surtout pour faire mieux ressortir l'aspect «émerveillement devant l'inattendu» que nous procure un tel film.

Il s'agit à la fois d'un récit d'aventure et d'une comédie, peut-être aussi d'un conte de fée où la morale saurait intervenir parfois. La parabole du film peut se résumer en quelques lignes: lorsqu'une communauté décide d'accéder au savoir, prétendre à une autonomie de direction de pensée et connaître le pouvoir, le bien et le mal se dispersent et de là va naître la confusion. A travers tout cela se joue la comédie humaine. Ici, les Skeksès et les mystiques représentent les deux phases caractérielles antinomiques chez un même individu; mais, livrés à eux-mêmes, ils sont incapables de construire, tout juste arrivent-ils à subsister.

Les Mystiques représentent toute la bonté du monde; doux et pacifiques, ils symbolisent la sagesse et le bien. Les Skeksès représentent, quant à eux, la méchanceté, la soif du pouvoir. Ils célèbrent toutes les valeurs guerrières, entretiennent une armée, ces curieux Garthims, sorte de carapace tenant à la fois du crabe et de l'insecte («elles pesaient 50 kgs!» soupirait encore Jean-Pierre Amiel à la conférence de presse du film...) et se jalousent eux-mêmes.

Evidemment, tout cela est perçu sous sa forme la plus satirique: les mystiques se mettent en route pour le chateau du fameux cristal noir vers le début du film, il n'y parviendront que vers la fin! ou le vieil empereur Skeksès usant ses dernières forces, sur son lit de mort, à défendre encore son sceptre, symbole du pouvoir, des mains avides de ses courtisans hypocrites et excités par la fin de son règne.

Film aimablement théologique donc, mais où la saveur des personnages l'emporte aisément sur son propos.

Mais la grande magie de «Dark Crystal», c'est bien l'agencement artistique de ce monde imaginaire où tout vit, tout souffre, tout rit. Les scènes d'extérieur, particulièrement, présentent une faune et une flore inimaginables, tel ce marais tropical où l'invention des auteurs a trouvé là une verve fantastique. Les fleurs ont le pouvoir de s'envoler, les lianes bougent, de petites créatures rampent, crient, etc. On ne distingue pas vraiment tout tellement il s'agit d'un foisonnement d'éléments, mais l'ensemble incroyable est harmonie et joie de vivre. La nature a ici sa place et fourmille de mille bruits, de mille êtres; on découvre un personnage différent à chaque plan et cette création d'un monde imaginaire nous transporte aussi loin qu'un film comme «E.T.» avait pu le faire tout récemment au niveau de l'émotion.

La grande réussite reste encore l'assemblée des Skeksès; chaque personnage qui la compose a sa caractéristique propre et un physique différent, un peu à la façon des sept nains de Walt Disney: guerrier, savant, glouton, snob, fourbe et autres... ils forment un groupe tour à tour inquiétant et ridicule dont le grand morceau de bravoure reste certainement le fameux repas. Moment épique du film où ils s'empiffrent tout en continuant de deviser bruyamment et où la comédie s'exprime clairement. Et lorsque l'on apporte comme dessert des «grouillants», petits



insectes poilus qui débordent de saladiers et qui courent sur la table, c'est le grand instant de délire! «Ce fut là l'effet le moins coûteux de tout «Dark Crystal», nous dit Jim Henson; «nous avons trouvé ces petites créatures en vente dans des boutiques de farces et attrapes...» on croit rêver!

Mais le plus étonnant est bien que tout ceci n'a strictement rien à voir avec les Muppets et qu'il s'agit effectivement d'une création et de jamais vu. Henson semble vouloir réfuter son passé de marionnettiste pour accéder avec «Dark Crystal» à une école différente. Du reste, pour certains personnages, ce sont réellement les manipulateurs costumés qui évoluent et non des marionnettes; l'échelle est au format et les Mystiques, les Garthims, les Skeksès et autres Echassiers du vent sont bien habités par leurs interprètes. La seule référence évidente aux personnages des Muppets consiste dans le brave chien Fizzgig, vindicatif en diable, mais en fait très gentil, ouvrant une bouche démesurée où l'on découvre jusqu'à ses amygdales (photo bas de la page ci-contre) et aussi dans un humour typique encore qu'assez sarcastique par endroit.

La force de «Dark Crystal» c'est qu'il ne copie aucun genre et qu'il semble pourtant participer de tous les genres. «Dark Crystal» est un film éternel, prenez date, vous verrez...

Jean-Pierre PUTTERS



ENTRETIEN GARY KURTZ (producteur)

Gary Kurtz, votre expérience sur la série des «Star Wars» vous a-t-elle servi pour concevoir matériellement «The Dark Crystal»?

Aussi diverses que peuvent être les technologies, le travail effectué sur «Star Wars» nous a beaucoup servi en effet. Pour ce qui concerne le financement, cela n'a pas été un problème puisqu'il venait de Lord Grade qui a financé le «Muppet Show», le film des Muppets, et qui était dans le projet depuis le début. Il était de toute façon plus aisé de financer «The Dark Crystal» que «Star Wars» car, il y a six ans, personne ne voulait faire un film de science-fiction, c'était trop tôt.

Comment vous positionnez-vous par rapport, par exemple, aux films de Ralph Bakshi et, sur un plan plus général, aux films d'animation?

Eh bien, à l'origine nous voulions créer un univers vraiment imaginaire mais pas un film d'animation. Bien que je ne sois pas contre l'animation, la preuve: j'en fais un moi-même. J'aime l'animation en tant que style, mais nous avions besoin de rendre quelque chose de plus crédible, nous voulions un environnement «réel», qui était habité par des créatures «réelles», dans le contexte de notre imagination, et non pas par des humains. Ainsi cela ne serait pas une extension de la Terre mais un monde complètement différent que nous pourrions créer par le film.

Ceci dit, j'aime certains travaux de Bakshi mais le reste je ne l'ai pas aimé parce que je pense que l'animation n'est pas toujours régulière ni les personnages bien développés. Je n'ai pas aimé «Lord of the Rings» parce que je n'ai pas trouvé qu'il avait réussi à bien saisir la nature particulière de ce projet.





Que signifie au juste un travail de production et est-il plus compliqué de produire un film fantastique tel que «The Dark Crystal» par rapport à n'importe quel autre film de série courante?

Je ne pense pas que cela soit bien différent pour «The Dark Crystal» ou tout autre film fantastique que par rapport aux productions courantes. J'ai eu beaucoup de chance car il m'a toujours été facile de travailler avec les réalisateurs que j'ai cotoyés. Généralement je me considère plus comme un «faiseur de films» et j'ai pour cela travaillé moi-même dans tous les domaines du cinéma. J'ai été réalisateur de seconde équipe, scénariste, opérateur de laboratoire, superviseur de production, caméraman, technicien d'effets spéciaux, monteur, enfin un peu de tout. J'ai d'ailleurs plusieurs projets que je développe actuellement et que j'aimerais mettre en scène. Un de mes projets est un «Fantasy project», l'autre, un drame social se situant pendant la guerre mondiale.

En fait, les personnages m'intéressent davantage que le type de films sur lequel je travaille. Mais la première fonction de producteur, pour répondre à votre question, c'est plus ou moins d'être le confident du metteur en scène et de travailler sur les différents détails de l'histoire. C'est tout d'abord de mettre en contact les acteurs et l'équipe de travail; de s'occuper des ressources techniques pour que le metteur en scène puisse diriger le film tel qu'il le visualise, qu'il reste conforme à ses idées et à ses directives. Ce n'est jamais très bon de dire à un réalisateur que vous ne pouvez pas faire telle chose par manque d'argent; dans ce cas c'est votre travail de lui offrir d'autres alternatives de création.

Vous n'avez pas produit le troisième volet de la série des «Star Wars», «Revenge of the Jedi»; savez-vous pourtant ce qui se passera après ce troisième épisode?

Eh bien, «Revenge of the Jedi» c'est l'achèvement de la trilogie. Ce qu'ils vont choisir de faire ensuite, c'est soit de venir aux premiers épisodes, soit aller plus loin dans le futur. C'est à Lucas de voir. Il doit être en train d'y penser et de le décider maintenant.

Vous n'ignorez pas que Roger Corman produit en ce moment de nombreux films de SF depuis les grands succès de films comme «Star Wars» ou «Alien»... mais vous avez, vous même, travaillé avec lui au temps de ses adaptations des nouvelles d'Edgar Poë...



Je n'ai pas vu beaucoup de productions «Corman» ces derniers temps avec mes productions en chantier mais j'ai travaillé avec lui dans les années 60 lorsqu'il finançait certaines productions à petit budget; c'était un peu avant la période que vous situez et ça ressemblait beaucoup à des films d'étudiants: peu de temps, peu de moyens, peu de personnes. J'ai travaillé dans de très nombreux domaines pour ces petites productions: caméraman, responsable du son, monteur, etc. C'est du reste sur «The Terror» qui était, celui-là, dirigé par Corman, que j'ai rencontré Monty Hellman, Francis Coppola et même Jack Nicholson qui était alors un des comédiens fétiches de Roger Corman.

Mais, pour comparer avec les films que celui-ci pouvait diriger durant la grande période science-fictionnelle des années cinquante américaines, on peut dire aujourd'hui que les productions de ce type sont devenues avant tout des films à effets spéciaux et à grand spectacle, non?

Peut-être, mais ce sont tout de même les personnages qui comptent dans une histoire. Ce ne sont pas les effets spéciaux qui ont fait la popularité de «Star Wars». Ils étaient intéressants et il y avait beaucoup de jeunes qui n'avaient jamais vu un espace «Fantasy» auparavant, alors ils étaient passionnés par les vols des vaisseaux spatiaux, etc. mais je pense que si les personnages n'avaient pas été construits, l'histoire n'aurait pas

été aussi bien accueillie. Je ne pense pas que les effets spéciaux soient si importants. Regardez «Blade Runner»; c'est un film très beau, merveilleux à regarder mais j'ai pourtant trouvé l'histoire très faible et très confuse par endroits. «E.T.», qui est une très belle histoire et qui a très bien marché ne brille guère par ses effets spéciaux. Avec «The Dark Crystal», c'est aussi ce que nous avons voulu faire et il se trouve qu'il est en train de marcher très fort aux U.S.A.

Et on espère qu'il en sera de même en France... mais peut-on parler de vos projets actuels?

En dehors des deux idées dont je vous parlais, j'aimerais bien faire un western que je réaliserais moi-même. Ce serait basé sur une histoire réelle. Le western est un genre très proche de la mythologie grecque en fait; on utilise un environnement familier, réel ou pas, et on y porte des problèmes sociaux, on y raconte l'histoire qu'on ne pourrait pas traiter dans un contexte contemporain.

ENTRETIEN
JIM HENSON (Réalisateur)

Jim Henson, comment situez-vous «Dark Crystal» par rapport à votre travail sur les Muppets?

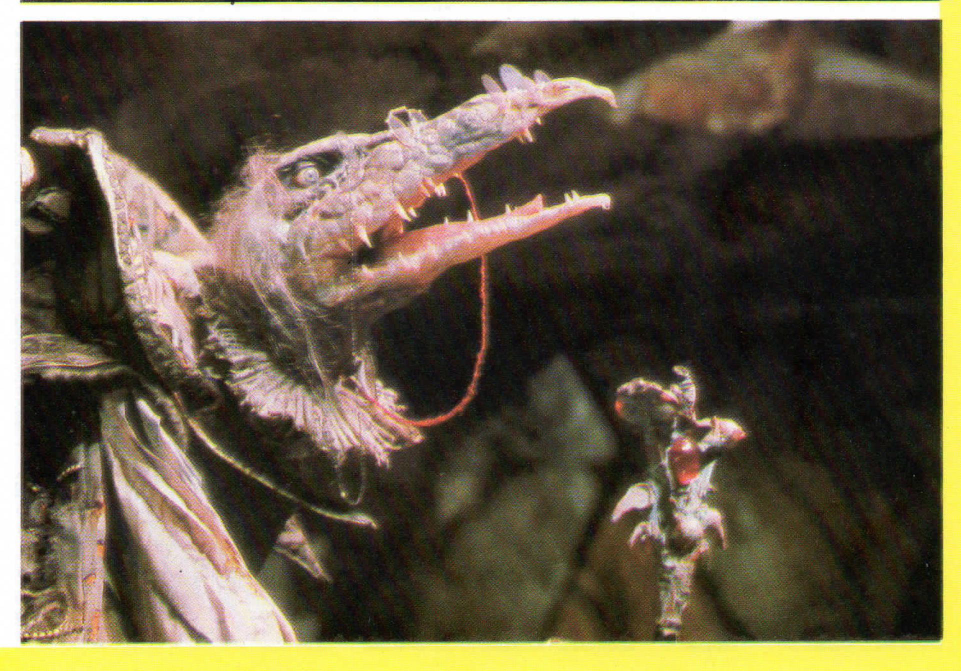
Eh bien «Dark Crystal» est un départ complet, un travail entièrement différent. Nous ne l'avons pas du tout considéré comme un film de Muppets. Nous voulions créer un style totalement différent, des marionnettes tout à fait indépendantes. D'ailleurs, aux Etats-Unis, on ne les compare pas à des marionnettes. Pour ma part, je sais bien que ce sont des marionnettes mais on dit des «Créatures». Pour nous c'est un changement majeur. Pas un changement soudain dans la mesure où nous avons travaillé sur ce film plus de cinq ans, évidemment. Nous avons développé ce style sur une très longue période.

«Dark Crystal» a donc peut-être évolué au cours des années ou en fonction d'autres films sortis depuis sa mise en chantier.

Non, je ne pense pas, parce que lorsque vous commencez un film vous prenez la décision de le faire de telle façon et si un film sort et fait les mêmes choses, vous ne pouvez pas vraiment changer parce que vous êtes déjà trop loin. Je sais que nous nous sommes sentis concernés quand le premier «Superman» est sorti. Ils utilisaient beaucoup de cristaux... et «Superman» signifiait: allons-nous changer «Dark Crystal»? mais nous pouvions difficilement le faire, on devait continuer avec ce que l'on avait préparé. Je ne pense pas que nous ayions effectué des changements majeurs à cause d'un autre film. De toute façon, bien sûr, votre film change lui-même quand vous travaillez dessus. Il grandit, les différents personnages changent, parce que beaucoup de personnes travaillaient dessus; Brian Froud était «Visual design», c'est à dire qu'il s'occupait de tout l'aspect visuel du







film, des décors, etc. David Odell était scénariste, Frank Oz le mettait en scène avec moi et Gary Kurtz m'a aidé à le produire. Au fur et à mesure chacun parlait, fournissait des idées, ajoutait quelque chose et il est certain que le film a ainsi évolué jusqu'à sa finition totale.

On a beaucoup aimé le gentil monstre, Fizzgig, qui semble être le seul trait d'union entre «Dark Crystal» et les Muppets. Il apporte d'ailleurs une touche de comique non négligeable.

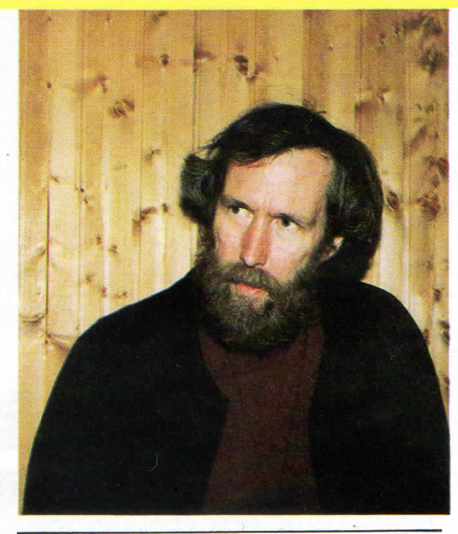
Oui, c'est vrai. Je trouve que Fizzgig, qui est joué par Dave Goelz, apporte un élément particulier à l'histoire. C'est un artiste fort drôle. Nous avions besoin pour le film de quelques étincelles de comédie. Nous ne voulions pas faire une comédie mais nous avions cependant besoin de rires.

Pourtant, certaines scènes sont carrément burlesques; pensez à celle du banquet, par exemple. Les Skeksès eux-mêmes sont des personnages comiques, non?

De toute façon, quand nous avons fait le film, nous ne savions pas si les gens allaient rire à ces choses-là ou s'ils allaient les prendre sérieusement. Nous trouvions les Skeksès originaux. Nous ne voulions rien faire de drôle avec eux. Nous voulions qu'ils soient les méchants et nous avions peur que, s'ils apparaissaient de manière comique, ils perdent leur méchanceté aux yeux du public et cessent de constituer une menace. Mais dans la scène du banquet, quand ils mangeaient, nous avons pris beaucoup de plaisir à virer à la comédie; nous avons trouvé cela très drôle. C'est une combinaison pour moitié de drôlerie et de méchanceté et j'aime assez cela.

Mais comment est venue la conception de tous ces personnages aussi divers que réussis?

Beaucoup du dessin, de pas mal d'essais graphiques. Il y eut beaucoup de dessins originaux de Brian Froud. Il regardait beaucoup d'illustrations d'animaux, de reptiles, de poissons,

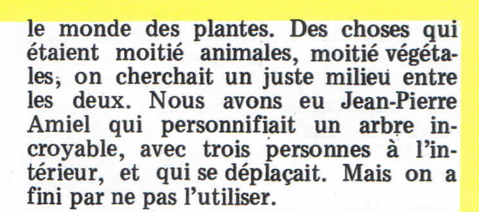


Jim Henson (à Avoriaz).

d'oiseaux; il utilisait tout cela pour créer des personnages. Même quand on étudiait les mouvements de nos personnages nous observions encore les animaux. Mes parents ont un chien et je le trouve incroyablement expressif, les animaux ont de ces expressions; tout est là, sur le front, les sourcils, les yeux de ce chien. Nous l'avons même utilisé comme exemple; on a essayé de créer des mouvements à partir de certaines de ses expressions. Mais ce chien est mille fois plus expressif qu'aucune des marionnettes qu'on ait pu créer...

Et pour cette scène éblouissante de végétation tropicale avec toutes ces créatures à peine entrevues, comment êtes-vous parvenu à cette réussite?

Eh bien, là aussi, on a fait appel à Brian. Dans une première discussion avec lui je lui ai demandé de créer un monde entier: toutes les plantes, le paysage, tous les personnages eux-mêmes, tous les décors, le château, les intérieurs. Je pense que c'est quelque chose d'unique dans ce film, en ce sens que la vision d'une personne a vraiment créé tout un style. A l'origine nous avions beaucoup plus de «choses» dans



le monde des plantes. Des choses qui étaient moitié animales, moitié végétales, on cherchait un juste milieu entre les deux. Nous avons eu Jean-Pierre Amiel qui personnifiait un arbre incroyable, avec trois personnes à l'intérieur, et qui se déplaçait. Mais on a fini par ne pas l'utiliser.

Est-ce qu'il y avait également des peintures sur verre pour suppléer aux décors?

Il y en a environ trois ou quatre dans le film. Je pense d'ailleurs qu'elles sont superbement bien faites. Elles ont été réalisées en Californie. Ce sont les décors de paysages sauvages. En dehors de ce travail particulier qui a été fait par ILM, le reste des effets spéciaux a été réalisé à Londres.

Est-ce que l'on pourrait qualifier «Dark Crystal» de fable philosophique?

Eh bien je pense. Cela vient relativement inconsciemment. Ce n'est pas comme si l'on disait: faisons une histoire avec une morale. Mais c'est l'histoire qui est sortie de nous comme cela pendant qu'on la créait. Elle n'était pas consciemment «morale». J'aime beaucoup l'aspect de ce conflit entre le bien et le mal qui n'est pas résolu par la guerre, la destruction du mal, mais par la création et en redéfinissant l'harmonie qui régnait à l'origine. Je pense que c'est une bonne morale.



«Dark Crystal» est un film qui risque de plaire autant aux enfants qu'aux adultes; quel était votre projet en le faisant, votre «créneau» pour parler fonctionnel?

En fait, le film a été réalisé pour nous et je ne crois pas, tant que nous ne l'avions pas fini, que nous savions s'il serait particulièrement destiné aux adultes ou aux enfants. Nous faisions le film que nous voulions faire, tout simplement.

Peut-on parler de vos projets immédiats?

Nous voulons continuer avec les personnages des Muppets et faire un autre film avec eux. Cela se fera certainement cet été. En même temps, je voudrais faire un autre film comme «Dark Crystal». On a juste commencé à en parler, on a pas encore décidé de ce que l'on va faire. «Dark Crystal» n'a pas besoin de suite puisque l'histoire est complète. Mais on pourrait raconter une autre histoire dans le même genre, dans le même univers; ça me tenterait bien.

Entretiens: **Marcel Burel, Eric Summer et Jean-Pierre Putters.**

